WASSERKRAFT

AUTOMA REGELHEFT

Paris, 4. Dezember 1922.

Nikola Tesla schreitet in seinem Arbeitszimmer auf und ab, wahrscheinlich, um sich aufzuwärmen, ganz sicher, um auf andere Gedanken zu kommen. Er kann nicht mehr schlafen.

Er war noch nie ein Optimist, aber im Alter wird er langsam paranoid. Der Wasserkrieg hat gerade erst begonnen, in den ganzen Alpen wird emsig gebaut, ganz Europa, vielleicht sogar die ganze Welt, ist begierig zu sehen, wozu seine Technik im Stande ist.

Die Erwartungen sind ins schier Unermessliche gestiegen, aber jetzt fürchtet Tesla, dass er einen Fehler gemacht hat. Er hätte seine Entdeckungen nicht so einfach hergeben sollen. Getrieben von der Profitgier wird die Menschheit sicher ihre letzte Chance verschleudern. Und er würde die Schuld daran tragen.

Plötzlich fängt die alte Öllampe, die den Raum beleuchtete, zu flackern an und geht dann ganz aus.

Tesla tastet sich an der Wand entlang und legt einen Hebel um. Er fühlt die Energie in den Adern seines Hauses pulsieren und nach wenigen Sekunden erstrahlt sein Kronleuchter in einem hellen und warmen Licht. Eine außerordentliche Technologie.

Es gibt eine Lösung, natürlich: Er könnte das ganze Energienetzwerk selber steuern. Oder noch besser sogar, eine bessere Version seiner selbst. Ein Automat, mit Nikola's wissenschaftlichen Kenntnissen, aber frei von Emotionen und unlogischen Gedanken: ein unbestechliches mechanisches Genie, das die Menschheit in ein neues Zeitalter führen wird.

Der Supercomputer ist bereit, begraben unter Tonnen von solidem Gestein, sein elektromechanisches Gehirn verzweigt in kilometerlangen Tunneln, Millionen von Relais, die nur auf die Informationsflut warten, um sie zu verarbeiten. Der ultimative Verwalter der Energie, ein Gott gemacht aus Kupfer, Glas und Gummi.

Aber was, wenn der Automat zu gut wäre? Wie weit könnte ein solches mechanisches Gehirn vorausdenken?

Nun, denkt sich Tesla, es gibt nur einen Weg das herauszufinden ...

EINLEITUNG

Der TESLA Automa erlaubt es dir, gegen ein oder mehr Automa zu spielen, die die Rolle deiner Mitspieler einnehmen. Damit ist es dir möglich, das Spiel alleine – ohne menschliche Mitspieler – zu spielen und trotzdem ein normales Spiel zu simulieren. Ebenfalls ist es möglich, dass du mit 1–2 menschlichen Mitspielern spielst und noch 1–2 Automa dazu nimmst. Ein Automa spielt grundsätzlich nach denselben Regeln wie ein menschlicher Mitspieler mit ein paar Ausnahmen, die in dieser Anleitung beschrieben werden. Seine Entscheidungen trifft der Automa anhand der Automaplättchen. Wenn du gegen mehrere Automa spielst, verwenden alle Automa denselben Stapel mit Automaplättchen.

Spiele mit Automa verwenden immer die fortgeschrittenen Regeln, der Automa kann nicht nach den Einführungsregeln spielen. Es ist möglich, den Automa auch in Spielen mit der „Leeghwater"-Erweiterung zu benutzen. Die dafür benötigten Regeln findest du in farbigen Boxen, analog der Regeln für das fortgeschrittene Spiel in der Anleitung des Grundspiels. Natürlich kannst du den Automa auch in Spielen ohne diese Erweiterung verwenden. Ignoriere in diesem Fall einfach die farbigen Boxen und die entsprechenden Symbole auf den Automaplättchen.

Für den Automa kannst du zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen – Einfach, Normal, Schwer oder Sehr schwer. Die hier erklärten Regeln gelten für die Stufe Normal, im Anhang *(siehe S. 12)* findest du die Abweichungen für die anderen Stufen. Dabei erfordert die Stufe Einfach etwas weniger, die anderen Stufen dafür etwas mehr Aufwand bei der Handhabung des Automa.

MATERIAL

Vorderseite
Aktionen

Rückseite
Kriterien

20 doppelseitige
Automaplättchen

ÜBERBLICK

über die allgemeinen Automaregeln

Einige Regeln werden für den Automa wie folgt modifiziert.

Automa nutzen kein Geld.
Immer wenn ein Automa Hydro bezahlen oder erhalten würde, so verliert oder erhält er entsprechend viele Siegpunkte *(um ein Bauteil auf einem rot umrandeten Baufeld zu bauen, würde er also 3 SP verlieren).* Automa können dadurch auch negative Siegpunkte haben.

Automa nutzen keine Chefingenieure *(mit Ausnahme der Stufe Sehr schwer, siehe S. 14).* **Automa nutzen auch nicht die Spezialfähigkeit ihres Unternehmens,** die durch den Bau des dritten Turbinenhauses freigeschaltet wird. Sie nutzen aber die Boni für den Bau des zweiten und vierten Turbinenhauses.

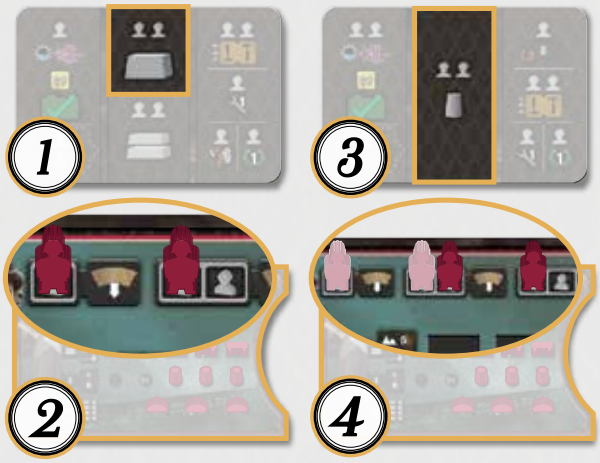
Automa nehmen keine Vertragsplättchen.
Automa erfüllen Verträge direkt aus der offenen Auslage im Notariat.

Automa können fortgeschrittene Technologieplättchen erwerben, sie nutzen aber nur die Basisfunktion *(den Bau eines Bauteils)* und nicht die Sonderfähigkeit.

Wenn ein Automa für die Erfüllung des **Zielplättchens** Punkte erhält, dann erhält er, ggf. nach der Auflösung von Gleichständen, 5 Zusatzpunkte. Ohne Gleichstände also 20 SP für den 1. Platz, 15 SP für den 2. Platz oder 10 SP für den 3. Platz.

Genug Arbeiter für die letzte Aktion – Automa führen so lange Spielzüge aus, wie sie noch mindestens 1 Arbeiter in ihrem Vorrat haben. Auch wenn ein Automa für seine letzte Aktion eigentlich nicht genug Arbeiter hat (z. B. 1 Arbeiter im Vorrat, die Aktion erfordert aber 2 Arbeiter), so führt er die Aktion trotzdem aus mit den restlichen Arbeitern, die er noch hat.

Automa Bauaktionen – Wenn ein Automa baut, platziert er so viele Arbeiter auf seinem Unternehmensplan, wie es das Automaplättchen angibt. Ignoriere dabei die Aktionsfelder. Ein Automa kann beliebig viele Bauaktionen in einer Runde durchführen.



Für die erste Bauaktion des roten Automa werden 2 Arbeiter benötigt (1). Sie werden auf dem Unternehmensplan platziert, unabhängig von der Aufteilung der Aktionsfelder (2). Die zweite Bauaktion kostet ebenfalls 2 Arbeiter (3). Diese werden ebenso auf dem Unternehmensplan platziert (4).

Automa Managementaktionen – Wenn ein Automa eine Managementaktion durchführt, platziert er die auf dem Automaplättchen angegebene Anzahl von Arbeitern auf ein Aktionsfeld in der entsprechenden Kategorie auf dem Managementplan. Er blockiert mit diesen Arbeitern das erste noch freie Feld in dieser Kategorie, das er vorfindet, erst auf der linken Seite von oben nach unten und dann auf der rechten Seite von oben nach unten. Wenn kein Aktionsfeld mehr frei ist, platziert er die Arbeiter neben dem letzten Feld. Die Aktion, die der Automa durchführt, wird nicht durch das Aktionsfeld bestimmt, sondern allein über das Automaplättchen. Das Gleiche gilt für die Kosten der Aktion, auch Zusatzkosten für ein rot umrandetes Aktionsfeld werden vom Automa ignoriert. Die Arbeiter blockieren immer genau 1 Aktionsfeld, auch wenn es mehr oder weniger Arbeiter sind als auf dem Aktionsfeld abgebildet.

In diesem Beispiel führt der rote Automa eine Aktion „Werkstatt“ durch, die 2 Arbeiter benötigt (1). Er platziert die 2 Arbeiter auf dem ersten freien Aktionsfeld dieser Kategorie (2).

In dieser 4-Spieler-Partie mit einem Automa führt der rote Automa dieselbe Aktion zu einem Zeitpunkt durch, als schon einige Aktionsfelder besetzt sind. Die Arbeiter werden wieder auf dem ersten freien Aktionsfeld platziert, das dritte Arbeiterfeld und die Zusatzkosten werden ignoriert.

SPIELAUFBAU

Bereite das Spiel ganz normal für die Gesamtzahl der Spieler und Automa vor.

1. Wähle deinen Unternehmensplan und weise jedem Automa danach zufällig je einen Unternehmensplan und alle dazugehörigen Teile zu.

Automa erhalten keine Chefingenieure und Startverträge, lege diese zurück in die Schachtel.

2. Automa sind in der Spielreihenfolge zu Beginn immer zuerst dran. Spielst du mit mehreren Automa, bestimme zufällig, welcher Automa Startspieler, zweiter oder ggf. dritter Spieler ist.
3. Automa beginnen das Spiel mit 16 SP.
4. Mische die Automaplättchen mit der Aktionenseite nach oben und lege sie als Stapel bereit.

AKTIONSPHASE

Die Phase „Einkommen und Quellwasser“ wird wie üblich durchgeführt. Automa erhalten ebenso das freigeschaltete Einkommen wie andere Spieler. In der Aktionsphase führen Automa in ihrem Zug jeweils 1 Aktion durch. Sind sie am Zug und haben keine Arbeiter mehr, passen sie für den Rest der Phase.

> ***Immer wenn ein Automa am Zug ist, drehe das oberste Plättchen des Automastapels um, lege es auf den Ablagestapel und decke so das darunterliegende Plättchen auf.***

Damit sind immer 2 Plättchen sichtbar, eines zeigt die Aktionenseite, das andere die Kriterienseite. Bevor du das letzte Plättchen umdrehst, mische zuerst alle Plättchen zu einem neuen Stapel.

Du drehst das nächste Automaplättchen um. Das Plättchen, das in der letzten Runde die Aktionen angezeigt hat, zeigt jetzt die Kriterien.

Die sichtbare Aktionenseite bestimmt, welche Aktion der Automa durchführt. Prüfe, welche der abgebildeten Aktionen für den Automa möglich ist. Er führt die erste für ihn mögliche Aktion aus. Beginne in der linken Spalte von oben nach unten und fahre, falls notwendig, mit den anderen Spalten von links nach rechts fort. Wenn nicht anders angegeben, endet der Zug des Automa, nachdem er diese Aktion durchgeführt hat. Nur wenn der Automa eine Aktion in einem gestrichelten Rahmen durchführt und danach noch mindestens 1 Arbeiter im Vorrat hat, führt er sofort noch eine weitere Aktion durch. Prüfe die weiteren Aktionen so lange, bis der Automa eine zweite mögliche Aktion durchführt *(spätestens die letzte Aktion kann er immer durchführen).*

Die Anzahl der benötigten Arbeiter, die Kosten in Siegpunkten und der Effekt sind immer auf dem Aktionenplättchen angegeben.

Der Automa geht die möglichen Aktionen in der abgebildeten Reihenfolge durch. Mit Ausnahme von Aktion (2) beendet die erste Aktion, die er durchführt, seinen Zug.

Die Aktionen sind grundsätzlich wie folgt angeordnet: Produktionsaktionen in der linken Spalte, Bauaktionen in der mittleren Spalte und andere Aktionen in der rechten Spalte.

Energieproduktion

Der Automa produziert, falls die folgenden Bedingungen alle erfüllt sind, dort Energie, wo er den höchsten Ertrag erzielt.

Prüfe die folgenden Bedingungen der Reihe nach. Wenn nur eine davon nicht erfüllt ist, produziert der Automa nicht.

Vollständiges System: Es gibt mindestens 1 Kombination aus Bauteilen *(Staumauer mit min. 1 Wassereinheit, Rohrwerk, Turbinenhaus)*, mit der der Automa produzieren könnte.

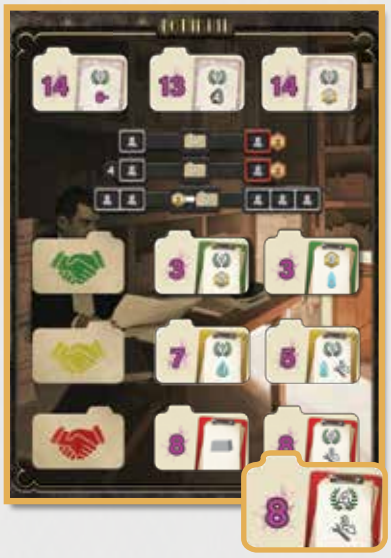
Energieleiste: Der Automa ist nicht Erster auf der Energieleiste und/oder hat noch nicht genug Energie produziert, um den vollen Bonus bei der Wertung des aktuellen Bonusplättchens zu bekommen. *(Diese Bedingung ist also nur nicht erfüllt, wenn er Erster ist und bereits den vollen Bonus bekäme.)*

Erfüllbarer Vertrag: Die maximale Energie, die der Automa produzieren könnte *(inkl. Bonus oder Malus)* reicht aus, um mindestens 1 im Notariat offen ausliegenden Vertrag der abgebildeten Farbe zu erfüllen.

Der Automa produziert mit der Kombination von Bauteilen, mit der er den höchsten Energieertrag erzielt. Addiere bzw. subtrahiere ggf. noch den Bonus oder Malus, der auf dem Automaplättchen angegeben ist sowie den Bonus seiner gebauten Turbinenhäuser. Bewege die Wassereinheiten und den Energiemarker wie üblich. Danach erfüllt der Automa den im Notariat offen ausliegenden Vertrag mit dem höchsten Wert, den er mit seiner Produktion erfüllen kann. Das kann auch ein Vertrag einer anderen Farbe sein als auf dem Automaplättchen angegeben *(auch ein staatlicher Vertrag)*. Wenn es mehrere Verträge mit dem höchsten Wert gibt, wählt er den weiter rechts liegenden. Der Automa erhält die Belohnung des Vertrags, danach wird der Vertrag neben seinem Unternehmensplan abgelegt und durch ein neues Plättchen ersetzt *(außer bei einem staatlichen Vertrag)*.

Gibt es mehrere Möglichkeiten, denselben höchsten Ertrag zu erzielen, so nutzt der Automa vorrangig die Wassereinheiten aus neutralen Staumauern. Gibt es auch danach noch mehrere Möglichkeiten, entscheide anhand der in der Spalte „Rohrwerk“ auf dem Kriterienplättchen abgebildeten Nummer, mit welchem Rohrwerk der Automa produziert *(das Prozedere wird auf S. 9 erklärt)*.

Der rote Automa geht die 3 für die Produktion notwendigen Bedingungen durch.



Er hat ein System aus einer Staumauer mit 2 Wassereinheiten, einem Rohrwerk mit Produktionswert 3 und einem Turbinenhaus (1). Der rote Automa ist momentan nicht Erster auf der Energieleiste (2). Mit dem Bonus von +2 auf dem Automaplättchen kann Rot 8 Energie produzieren, genug, um 1 der grünen Verträge zu erfüllen (3). Als Ergebnis produziert Rot 8 Energie und erfüllt damit den rechten roten Vertrag.

Wenn der Automa Energie produziert hat, endet sein Zug. Ansonsten prüfe die nächste Aktion auf dem Automaplättchen.

Wassermanagement

Der Automa platziert die angegebene Anzahl Wassereinheiten auf 1 oder mehrere Quellenplättchen.

Der Automa führt diese Aktion nur durch, wenn mindestens 1 der platzierten Wassereinheiten zu 1 seiner Staumauern gelangen würde (prüfe, ob dies zutrifft, wenn das Wasser sofort fließen würde, selbst wenn die Wassereinheit nicht sofort fließt). Die Staumauer muss noch genug Kapazität haben, um die Wassereinheit auch stauen zu können. Wenn die erste Wassereinheit zu einer eigenen Staumauer gelangen kann, die zweite aber nicht, dann platziert der Automa nur 1 Wassereinheit. Auch in diesem Fall platziere 1 Arbeiter auf dem Managementplan.

Diese rote Staumauer kann 1 Wassereinheit stauen. Der rote Automa platziert diese daher auf der darüber liegenden Quelle.

Der rote Automa platziert in diesem Fall 2 Wassereinheiten auf der rechten Quelle. 1 wird von der weißen Staumauer in den Bergen aufgehalten, aber die zweite Wassereinheit gelangt zur roten Staumauer in den Hügeln.

Der Automa führt die Aktion so aus, dass möglichst viele Wassereinheiten zu seinen Staumauern gelangen. Wenn es dafür mehrere verschiedene Möglichkeiten gibt, nutze die sichtbare Kriterienseite zur Entscheidung, auf welche Quelle(n) die Wassereinheit(en) gelegt werden. Prüfe die rechte Spalte von oben nach unten und platziere die Einheiten auf der ersten möglichen Quelle (siehe die Übersichtskarte auf S. 16 zur Bedeutung der Buchstaben).

Bei mehreren Quellen zur Auswahl würde der Automa zuerst Plättchen A, dann B und zuletzt Plättchen C wählen.

Diese Aktion steht immer in einem gestrichelten Rahmen. Solange der Automa danach noch mindestens 1 Arbeiter im Vorrat hat, auch wenn er die Aktion durchgeführt hat, prüfe die nächste Aktion auf dem Automaplättchen.

Notariat

Der Automa entfernt die offenen Verträge der abgebildeten Farbe aus dem Spiel. Danach rückt er seinen Energiemarker 2 Felder vor.

Platziere den Arbeiter im Notariat. Danach decke 2 neue Verträge der entsprechenden Farbe auf.

Mit dieser Aktion entfernt der rote Automa die beiden offenen grünen Verträge aus dem Spiel und ersetzt sie durch die beiden obersten Verträge des grünen Stapels. Danach rückt der rote Energiemarker 2 Felder vor.

NB *Diese Aktion steht immer in einem gestrichelten Rahmen. Solange der Automa danach noch mindestens 1 Arbeiter im Vorrat hat, auch wenn er die Aktion durchgeführt hat, prüfe die nächste Aktion auf dem Automaplättchen.*

Bauaktion

Der Automa baut, falls die folgenden Bedingungen alle erfüllt sind, das abgebildete Bauteil.

Prüfe die folgenden Bedingungen der Reihe nach. Wenn nur eine davon nicht erfüllt ist, baut der Automa nicht.

- **Bauteil vorhanden:** Auf dem Unternehmensplan des Automa ist noch mindestens 1 abgebildetes Bauteil vorhanden.
- **Technologieplättchen vorhanden:** Im Vorrat des Automa ist noch mindestens 1 Technologieplättchen *(einfach oder fortgeschritten)* vorhanden, mit dem das Bauteil gebaut werden kann.
- **Maschinen vorhanden:** Im Vorrat des Automa befinden sich noch genügend Maschinen, um ein abgebildetes Bauteil zu bauen. Wenn keine speziellen Vorgaben gemacht werden *(z. B. Grundmauer muss in den Bergen gebaut werden)* reicht es aus, wenn die Maschinen für einen Bau an irgendeiner Stelle vorhanden sind.
- **Bauplatz vorhanden:** Es gibt mindestens 1 freies Baufeld auf dem Spielplan, auf dem das Bauteil gebaut werden kann.

Der rote Automa soll eine Grundmauer errichten. Er hat noch 1 Grundmauer auf seinem Unternehmensplan (1) sowie 1 passendes Technologieplättchen (2) und 5 Bagger (3) verfügbar. Es gibt auch noch mindestens 1 freies Baufeld auf dem Spielplan (4). Also baut er 1 Grundmauer.

Wenn alle Punkte erfüllt sind, baut der Automa das abgebildete Bauteil. Nutze die Bauscheibe wie üblich *(bezüglich der benötigten Arbeiter siehe S. 3)*.
Wenn es nur 1 freies Baufeld auf dem Spielplan gibt, auf dem der Automa das Bauteil bauen kann, platziere es dort. Wenn es mehrere mögliche Baufelder gibt, nutze die Regeln zur „Platzierung von Bauteilen“ auf S. 9, um zu entscheiden, auf welchem Feld der Automa baut.
Wenn der Automa durch den Bau ein Einkommen freischaltet, erhält er es wie üblich einmalig sofort *(anstelle von Geld erhält er SP)*.
Wenn du ohne die „Leeghwater“-Erweiterung spielst, ignoriere Bauaktionen, auf denen 1 Gebäude abgebildet ist.

Gebäude

Der Automa baut das erste *(von oben nach unten)* noch nicht von ihm aktivierte private Gebäude, für das er die nötigen Maschinen hat.

Der Automa baut das erste *(von unten nach oben)* noch nicht von ihm aktivierte private Gebäude, für das er die nötigen Maschinen hat.

Ein Automa benutzt niemals die Aktionsfelder der von ihm aktivierten privaten Gebäude. Sobald 1 Automa aber ein privates Gebäude aktiviert hat, gilt das dazugehörige linke Aktionsfeld *(ohne Zusatzkosten)* für dich für den Rest des Spiels als belegt.

Wenn der Automa ein Bauteil gebaut hat, endet sein Zug. Ansonsten prüfe die nächste Aktion auf dem Automaplättchen.

Werkstatt

Der Automa dreht, falls seine Bauscheibe nicht komplett leer ist, seine Bauscheibe um die angegebene Anzahl von Segmenten weiter.

Wenn sich in der Bauscheibe des Automa mindestens 1 Technologieplättchen und/oder 1 Maschine befindet, führt er die Aktion durch. Der Automa platziert die abgebildete Anzahl Arbeiter auf dem Managementplan und bezahlt die angegebene Anzahl SP. Wie üblich nimmt der Automa nach jeder Drehung die Technologie und Maschinen im oberen Segment in seinen Vorrat zurück.

In der Bauscheibe des Automa befinden sich in mehreren Segmenten Maschinen und Technologieplättchen. Er kann die Aktion somit durchführen.

Wenn der Automa seine Bauscheibe gedreht hat, endet sein Zug. Ansonsten prüfe die nächste Aktion auf dem Automaplättchen.

Maschinenausstellung

Der Automa erhält, falls die aktuelle Runde nicht die fünfte (und somit letzte) Runde des Spiels ist, die abgebildeten Maschinen und zahlt dafür die angegebene Anzahl SP.

Der Automa platziert die angegebene Anzahl Arbeiter auf dem ersten freien Aktionsfeld dieser Kategorie, zahlt die angegebene Anzahl SP und nimmt sich die auf dem Automaplättchen abgebildeten Maschinen.

Der rote Automa zahlt 5 SP, um 1 Bagger und 1 Betonmischer zu erhalten. Er platziert seine 2 Arbeiter auf dem ersten Aktionsfeld, führt aber wie üblich die Aktion des Automaplättchens aus und nicht die auf dem Spielplan abgebildete Aktion.

Wenn der Automa Maschinen gekauft hat, endet sein Zug. Ansonsten prüfe die nächste Aktion auf dem Automaplättchen.

Patentamt

Der Automa nimmt sich, falls vorhanden, ein fortgeschrittenes Technologieplättchen der abgebildeten Sorte (oder, falls nicht vorhanden, ein Jokerplättchen) und zahlt dafür 2 SP.

Der Automa platziert 1 Arbeiter **auf dem zu diesem Technologieplättchen gehörenden Aktionsfeld** und zahlt 2 SP, anstelle der normalen Kosten von 2 Arbeitern und 5 SP. Falls mehrere passende Plättchen ausliegen, nimmt er das Plättchen mit der höheren Zahl auf der Rückseite. Wenn weder ein Plättchen der abgebildeten Sorte noch ein Jokerplättchen ausliegen, führt der Automa die Aktion nicht durch. Wenn du ohne die „Leeghwater"-Erweiterung spielst, ignoriere Patentamtaktionen, auf denen Gebäudeplättchen abgebildet sind.

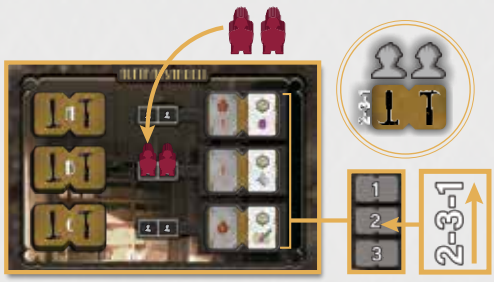
Das Automaplättchen zeigt ein Technologieplättchen zum Bau einer Grundmauer. Ein solches liegt im Patentamt offen aus, also nimmt der rote Automa es sich.

Wenn der Automa eine neue Technologie erworben hat, endet sein Zug. Ansonsten prüfe die nächste Aktion auf dem Automaplättchen.

Auftragsarbeit

Der Automa führt, falls er kann, eine Auftragsarbeit aus.

Prüfe, ob der Automa die benötigten Maschinen hat, um eine Auftragsarbeit auszuführen. Falls der Automa mehrere Arbeiten ausführen könnte, bestimme die Arbeit, die er ausführt anhand der abgebildeten Reihenfolge von links nach rechts. Die Zahl bezieht sich auf die Position des Plättchens auf dem Managementplan, von oben nach unten (siehe auch das folgende Beispiel). Der Automa platziert die benötigten Arbeiter **auf dem zu dieser Auftragsarbeit gehörenden Aktionsfeld** und gibt die benötigten Maschinen ab.



Der rote Automa könnte mit seinen Maschinen jede der 3 Auftragsarbeiten erfüllen. Er wählt die zweite von oben.

Sonderregelung:
Wenn der Automa durch die Auftragsarbeit einen Vertrag erfüllen kann, erfüllt er den Vertrag mit dem höchsten möglichen Wert und bei 2 ausliegenden Verträgen mit selbem Wert den rechts liegenden.

Wenn der Automa eine Auftragsarbeit ausführt, endet sein Zug. Ansonsten prüfe die nächste Aktion auf dem Automaplättchen.

Einfache Aktion Werkstatt oder Bank

Der Automa führt eine der beiden folgenden Aktionen aus.

Der Automa dreht, falls seine Bauscheibe nicht komplett leer ist, seine Bauscheibe um 1 Segment weiter.

Ansonsten platziert der Automa 1 Arbeiter in der Bank und erhält 1 SP.

Einfache Aktion Maschinenausstellung oder Bank

Der Automa führt eine der beiden folgenden Aktionen aus.

Der Automa erhält, falls die aktuelle Runde nicht die fünfte *(und somit letzte)* Runde des Spiels ist, 1 Maschine und zahlt dafür 3 SP. Der Automa nimmt sich die Art von Maschine, von der er weniger in seinem Vorrat hat. Bei Gleichstand nimmt er 1 Bagger.

Ansonsten platziert der Automa 1 Arbeiter in der Bank und erhält 1 SP.

Platzierung von Bauteilen

Wenn der Automa mehr als nur 1 mögliches Feld zum Bau eines Bauteils zur Auwahl hat, gehe wie folgt vor, um zu entscheiden, wo der Automa sein Bauteil platziert.

Die einzelnen Schritte werden dabei der Reihenfolge nach ausgeführt und grenzen die Auswahl immer weiter ein. Ein Bauplatz, der also im ersten Schritt ausgeschlossen wird, wird auch bei den weiteren Schritten nicht mehr in Betracht gezogen. Wenn es allerdings bei einem Schritt keinen einzigen passenden Bauplatz gibt, dann ignoriere diesen Schritt stattdessen.

Drittes Bauteil eines Systems: Gibt es 1 System, bestehend aus Staumauer, Rohrwerk und Turbinenhaus, welches durch den Bau dieses Bauteils vervollständigt würde, so dass der Automa damit Energie produzieren könnte *(egal ob zur Zeit Wassereinheiten vorhanden sind oder nicht)*, so baut der Automa dort, wo dieses System vervollständigt würde.

Der rote Automa baut ein Rohrwerk. Er hat bereits eine rote Staumauer und ein rotes Turbinenhaus gebaut, die er mit diesem Rohrwerk zu einem System verbinden könnte. Daher baut er das Rohrwerk an dieser Stelle.

Gibt es keinen solchen Bauplatz oder noch mehrere mögliche Bauplätze, gehe weiter zum nächsten Schritt.

Kriterienplättchen: Auf der sichtbaren Kriterienseite des letzten abgelegten Automaplättchens finden sich in 3 Spalten *(Staumauern, Rohrwerke, Turbinenhäuser)* weitere Kriterien zur Platzierung. Gehe die Kriterien der passenden Spalte von oben nach unten durch. Dabei kann jeweils Folgendes passieren:

- Das Kriterium passt auf genau 1 verbleibenden Bauplatz. Der Automa baut dort.
- Das Kriterium passt auf mehrere verbleibende Bauplätze. Prüfe das nächste Kriterium, **um zwischen diesen Bauplätzen zu entscheiden.**
- Das Kriterium passt auf keinen einzigen verbleibenden Bauplatz. Ignoriere das Kriterium.

Wenn es für das Bauteil auch nach Anwendung all dieser Kriterien immer noch mehrere verbleibende Bauplätze gibt, dann ermittele anhand der Übersichtskarte auf S. 16 und der letzten Nummer in der passenden Spalte auf dem Kriterienplättchen den Bauplatz.

Schaue dabei zuerst, ob die angegebene Nummer ein verbleibender möglicher Bauplatz ist. Wenn ja, baue das Bauteil dort. Ansonsten gehe die weiteren Bauplätze in aufsteigender Reihenfolge der Zahlen durch, bis du zum ersten verbleibenden Bauplatz kommst und baue das Bauteil dort. Falls du bei der höchsten Zahl ankommst ohne einen Bauplatz gefunden zu haben, fange bei der niedrigsten Zahl erneut an. Bei den Rohrwerken prüfe bei allen folgenden Bauplätzen immer zuerst den linken Platz im Tal (A) und dann den rechten Platz (B).

Bei den Staumauern gehen die Zahlen von 1–10, wobei die niedrigsten Zahlen (1–4) sich auf die Täler in den Bergen, die folgenden (5–7) auf die Täler in den Hügeln und die höchsten Zahlen (8–10) auf die Täler im Vorland beziehen.

Bei den Rohrwerken sind die Nummern identisch zu den Staumauern, zusätzlich bezeichnet der Buchstabe A das linke und der Buchstabe B das rechte Rohrwerk in jedem Tal.

Bei den Turbinenhäusern gehen die Zahlen von 5–12. In den Tälern in den Bergen kann kein Turbinenhaus gebaut werden, dafür bezeichnen die Zahlen 11 und 12 noch die Täler im unteren Vorland, in denen nur Turbinenhäuser gebaut werden können.

Falls der Automa nach diesem Prozess immer noch die Auswahl hat zwischen dem Bau auf einem Baufeld mit rotem Rand und einem Baufeld ohne roten Rand, so baut er sein Bauteil auf einem Baufeld ohne roten Rand.

NB

Manche Automaplättchen machen bereits Vorgaben, wo der Automa das Bauteil bauen soll (z. B. eine Grundmauer in den Bergen). Diese Vorgabe gilt für den gesamten Platzierungsprozess, auch auf der Übersichtskarte ignorierst du dann alle Bauplätze, die nicht dieser Vorgabe entsprechen.

Prüfe, ob das Bauteil das **dritte Bauteil eines Systems** sein könnte

Gibt es einen einzigen Bauplatz, auf dem der Automa das Bauteil als drittes Bauteil eines Systems bauen könnte? → Ja → **Baue dort**

Nein

Prüfe das obere Kriterium

Ergibt das obere Kriterium einen einzigen Bauplatz für den Automa? → Ja → **Baue dort**

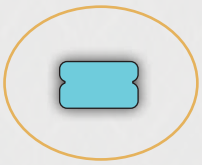
Nein

Prüfe das mittlere Kriterium

Ergibt das mittlere Kriterium einen einzigen Bauplatz für den Automa? → Ja → **Baue dort**

Nein

Prüfe das untere Kriterium



Ergibt das untere Kriterium einen einzigen Bauplatz für den Automa? → Ja → **Baue dort**

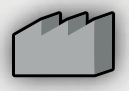
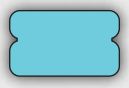
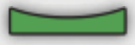
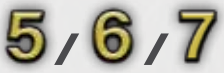
Nein

Prüfe die Zahl

Finde mit der Zahl und der Übersichtskarte den ersten passenden Bauplatz und baue dort. Baue, wenn möglich, auf einem Feld ohne roten Rand.

Beispiel zur Platzierung von Bauteilen. Der Automa baut eine Grundmauer. Folge dem Ablaufplan um zu ermitteln, wo der Automa baut.

Platzierung von Bauteilen: Erklärung der einzelnen Kriterien

Grundmauern und Erhöhungen	***Rohrwerke***	***Turbinenhäuser***
Ein Bauplatz neben dem schon gebauten Rohrwerk mit dem höchsten Produktionswert. Ein eigenes Rohrwerk wird bevorzugt vor einem fremden.	*Ein Bauplatz mit dem höchsten noch verfügbaren Produktionswert.*	*Ein Bauplatz verbunden mit dem schon gebauten Rohrwerk mit dem höchsten Produktionswert. Ein eigenes Rohrwerk wird bevorzugt vor einem fremden.*
 *Ein Bauplatz verbunden mit einem eigenen Turbinenhaus.*	*Ein Bauplatz mit dem zweithöchsten noch verfügbaren Produktionswert.*	*Ein Bauplatz verbunden mit einer eigenen Staumauer.*
 *Ein Bauplatz, auf dem die Staumauer aktuell am meisten Wasser erhalten würde.*	*Ein Bauplatz neben einer Staumauer. Eine eigene Staumauer wird bevorzugt vor einer fremden und eine neutrale vor einer gegnerischen.*	 *Ein Bauplatz im Vorland.*
Ein Bauplatz mit rotem Rand.	*Ein Bauplatz verbunden mit einem Turbinenhaus. Ein eigenes Turbinenhaus wird bevorzugt vor einem fremden.*	 *Ein Bauplatz im entsprechenden Tal in den Hügeln (siehe Übersichtskarte auf S. 16).*
Ein Bauplatz, der ohne Staumauern dazwischen unterhalb eines Turbinenhauses liegt.	*Ein Bauplatz neben einer Staumauer. Eine fremde Staumauer wird bevorzugt vor einer eigenen und eine gegnerische vor einer neutralen.*	*Ein Bauplatz, der ohne fremde Staumauern dazwischen oberhalb einer eigenen Staumauer liegt.* ***Falls es den nicht gibt:*** *Ein Bauplatz, der nicht oberhalb einer gegnerischen Staumauer liegt.*
Ein Bauplatz, der über ein Rohrwerk mit einem Tal verbunden ist, in dem schon eine eigene Staumauer steht. ***Falls es den nicht gibt:*** *Ein Bauplatz, der nicht über ein Rohrwerk mit einem Tal verbunden ist, in dem schon eine gegnerische Staumauer steht.*	*Ein Bauplatz verbunden mit einem Turbinenhaus. Ein fremdes Turbinenhaus wird bevorzugt vor einem eigenen.*	*Ein Bauplatz, der nicht oberhalb einer gegnerischen Staumauer liegt.* ***Falls es den nicht gibt:*** *Ein Bauplatz, der ohne fremde Staumauern dazwischen oberhalb einer eigenen Staumauer liegt.*

Zur Begriffserklärung: *eigen* = dem Automa gehörend; *gegnerisch* = einem Mitspieler gehörend; *fremd* = einem Mitspieler gehörend oder neutral

ANHÄNGE

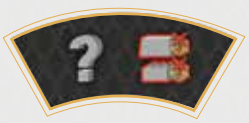
Du kannst die Schwierigkeitsstufe für den Automa anpassen. Die bisher beschriebenen Regeln sind die für einen Automa der Stufe Normal. Für die anderen Stufen werden hier die Änderungen zu diesen Regeln beschrieben.

Anhang 1: „Schwachstrom“ Automa – Einfach

- **Einkommen und Produktionsbonus**
  Der Automa erhält kein Einkommen aus seinem Unternehmensplan *(durch den Bau von Grundmauern, Erhöhungen und Rohrwerken)* und auch keine Produktionsboni *(durch den Bau von Turbinenhäusern).*

Anhang 2: „Starkstrom“ Automa – Schwer

- **Fortgeschrittene Technologieplättchen**
  Der Automa kann die Sonderfähigkeiten von fortgeschrittenen Technologieplättchen nutzen, mit den folgenden Besonderheiten. Beim Bau eines Bauwerks nutzt der Automa nach Möglichkeit immer ein fortgeschrittenes Technologieplättchen (auch ein Jokerplättchen) und, falls er mehrere Plättchen zur Auswahl hat, eines der höchsten Stufe. Wenn er von dieser Stufe ein spezifisches und ein Jokerplättchen besitzt, nutzt er das spezifische Plättchen.

Abbildung	*Bauteil*	*Besonderheit*
	Rohrwerk *Stufe 2*	*Bei mehreren möglichen Baufeldern baut der Automa wenn möglich ein Rohrwerk mit Produktionswert 3 oder höher.*
	Turbinenhaus *Stufe 2*	*Der Automa produziert Energie dort, wo er den höchsten Ertrag erzielt.*
	Gebäude *Stufe 1*	*Anstatt das neu gebaute Gebäude zu aktivieren, erhält der Automa die SP des neu gebauten Gebäudes.*
	Gebäude *Stufe 2*	*Der Automa benutzt zum Bau die Art von Maschinen, von der er weniger hat. Bei Gleichstand benutzt er Bagger.*
	*Joker* *Stufe 1*	*Wenn der Automa mit diesem Plättchen eine Grundmauer baut und durch die Regeln zur Platzierung von Bauteilen entschieden ist, in welchem Tal er die Mauer baut, so wählt er dort, wenn möglich, ein rot umrandetes Baufeld.*
	Joker *Stufe 2*	*Der Automa nutzt die Fähigkeit nur, wenn er sonst zu wenig Maschinen zum Bau hätte.*

Spezialfähigkeit des Turbinenhauses

Der Automa kann die Spezialfähigkeit seines Unternehmens nutzen *(die mit Bau des dritten Turbinenhauses aktiviert wird)*, mit den folgenden Besonderheiten.

USA
Marguerite Grant
Rot

Hat der Automa bei einer Aktion „Wassermanagement" mehrere Quellen zur Auswahl, wählt er die, die über die Spezialfähigkeit mehr Schritte auf der Energieleiste auslöst.

Deutschland
Oberst Dassler
Schwarz

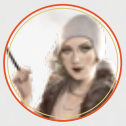
Bei der zweiten Energieproduktion (sofern eine möglich ist) produziert der Automa dort, wo er den höchsten Ertrag erzielt.

Italien
Enrico Olivi
Grün

Keine Besonderheit.

Frankreich
Joseph Fontaine
Weiß

Der Automa berücksichtigt die Fähigkeit sowohl bei der Bedingung „Erfüllbarer Vertrag" als auch bei der Erfüllung eines Vertrags.



Die Niederlande
Ellen Vos
Orange

Platziere die Wassereinheit hinter der Staumauer *(außer der gerade genutzten)*, mit der der Automa als nächstes die meiste Energie produzieren könnte. Gibt es keine oder mehrere solcher Staumauern, nutze die erste Spalte des Kriterienplättchens zur Entscheidung, hinter welchen Damm die Wassereinheit platziert wird.

Anhang 3:
„Hochspannung“ Automa: Sehr schwer

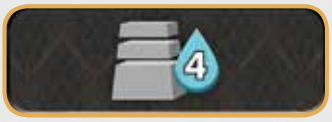
Der „Hochspannung“ Automa nutzt dieselben Regeln wie der „Starkstrom“ Automa und zusätzlich noch die folgende Regel:

- **Chefingenieure:** Der Automa behält beim Spielaufbau seinen Chefingenieur und kann ihn während des Spiels nutzen, mit den folgenden Besonderheiten.

Wilhelm Adler

Der Automa ***baut Grundmauern bevorzugt in den Bergen,*** *dann in den Hügeln und erst dann im Vorland.*

Graziano Del Monte

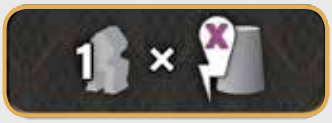


Bei einer Bauaktion ***ignoriert der Automa das auf dem Automaplättchen angegebene Bauteil*** *und baut stattdessen eine Erhöhung, falls es eine Grundmauer gibt, die er mit seinen vorhandenen Ressourcen erhöhen kann.*

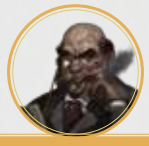
Viktor Fiesler

Wenn der Automa eine Aktion „Energieproduktion“ mit einem Rohrwerk der Stufe 1 oder 2 durchführt, ***nutzt er dafür nur 1 Wassereinheit.***

Jill McDowell

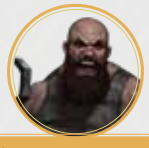


Solange der Automa mindestens so viele Betonmischer wie Bagger hat, bezahlt er Rohrwerke immer mit Betonmischern. Wenn er beim Erhalt von Maschinen die Wahl hat, nimmt er immer Betonmischer.



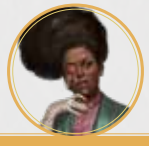
Solomon P. Jordan

Der Automa setzt immer zuerst seine vorhandenen Maschinen ein. ***Wenn ihm genau 1 Maschine für eine Aktion fehlt, zahlt er stattdessen 3 SP.*** *Wenn ihm mehrere Maschinen fehlen, führt er die Aktion nicht aus.*



Anton Krylov

Der Automa setzt das Sondertechnologieplättchen erst ein, wenn er kein passendes einfaches oder fortgeschrittenes Technologieplättchen zur Verfügung hat *(inkl. Jokerplättchen). Er kopiert immer ein Plättchen der höchstmöglichen Stufe (einfach=Stufe 0) und bei 2 Plättchen derselben Stufe das spezifische Plättchen und nicht das Jokerplättchen.*



Mahiri Sekibo

Der Automa nutzt diese Fähigkeit nicht. Dafür ***müssen alle menschlichen Spieler ihre erste Aktion in jeder Runde so durchführen, als wären sie ein Automa.*** *Decke ein neues Automaplättchen auf und nutze es um zu entscheiden, welche Aktion du durchführst.*

Simone Luciani

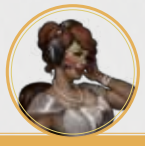
Wenn der Automa Energie produziert, ***erfüllt er damit so viele Verträge wie möglich,*** *anstatt nur den Vertrag mit dem höchsten Wert zu erfüllen. Wenn es mehrere Kombinationen zur Auswahl gibt, wählt der Automa die Verträge mit dem höchsten Wert und bei mehreren Verträgen desselben Werts immer den rechten (liegen z. B. Verträge mit Wert 2, 3, 6, 6, 9 und 10 aus, erfüllt der Automa bei einer Energieproduktion von 9 die Verträge mit Wert 6 und 3, bei einer Energieproduktion von 12 die Verträge mit Wert 6, 3 und 2. In beiden Fällen wählt er den rechten der beiden 6er-Verträge). Wenn der Automa allerdings einen staatlichen Vertrag erfüllen kann, wird er das immer tun (wenn möglich in Kombination mit privaten Verträgen).*

Tommaso Battista

Wenn der Automa mit genau 1 Arbeiter eine Aktion ausführt, die seinen Zug beenden würde (also keine in einem gestrichelten Rahmen), so nutzt er dafür (soweit noch verfügbar) den Architekten und führt direkt nach der Aktion einen zusätzlichen Zug aus. Decke dazu ein neues Automaplättchen auf.

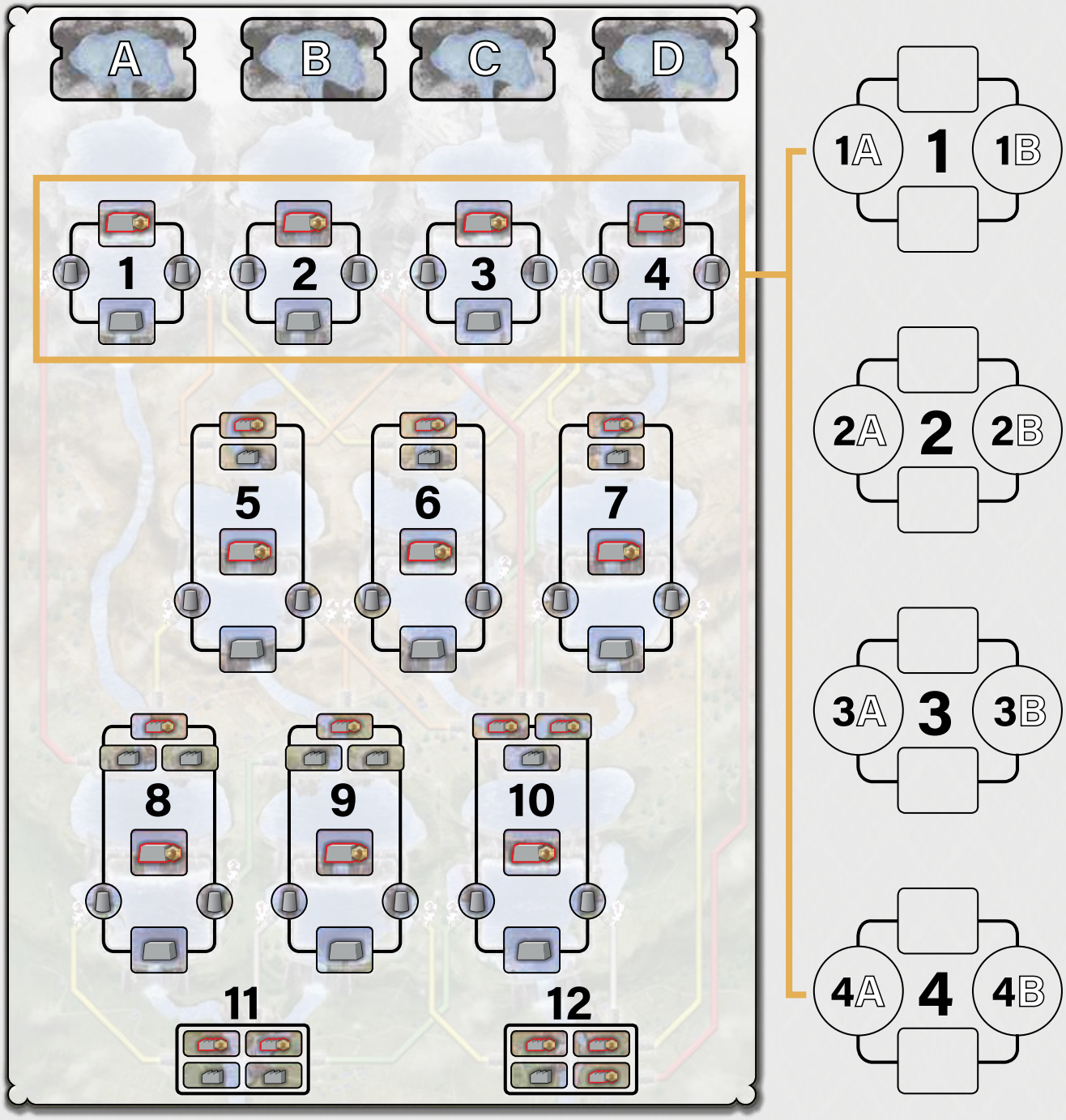
Leslie Spencer

Wenn der Automa eine Bauaktion durchführen soll und das Sondertechnologieplättchen noch zur Verfügung hat, prüfe stattdessen, ob er eine Auftragsarbeit durchführen kann. Wenn ja, ***führe stattdessen diese Auftragsarbeit mit diesem Plättchen durch und ignoriere die Bauaktion.*** *Wenn nicht, führe die Bauaktion ganz normal durch.*



Margot Fouché

Der Automa nutzt diese Fähigkeit nicht. Wenn der Automa eine beliebige Bauaktion durchführen soll, prüfe stattdessen, ob es ihm möglich ist, 1 Gebäude zu bauen (er also die nötigen Maschinen und ein entsprechendes Technologieplättchen im Vorrat hat, um 1 noch nicht aktiviertes Gebäude zu bauen). Wenn ja, ***baue 1 Gebäude und ignoriere das eigentlich auf dem Automaplättchen abgebildete Bauwerk.*** *Diese Bauaktion kostet 1 Arbeiter. Wenn nicht, führe die Bauaktion ganz normal durch.*



Die Übersichtskarte. Jedes Tal ist durch eine Nummer bezeichnet. Die Bauplätze für Rohrwerke sind zusätzlich durch einen Buchstaben bezeichnet.

CREDITS

Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia
www.craniointernational.com

Autoren: Tommaso Battista, Simone Luciani
Automa-Entwicklung: Tommaso Battista
Illustration: Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci
Grafiken: Ruslan Audia
Redaktion: Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati
Regelheft: Elisabetta Micucci
Übersetzung: Bastian Winkelhaus
Lektorat: Inga Keutmann, Gerhard Tischler
Satz: Ursula Steinhoff

© 2019 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37 · 65817 Eppstein
www.feuerland-spiele.de

facebook.com/feuerlandspiele **@feuerlandspiele**